RENZO GROSSO

LA COLPA E' DI MARIANO!

APPRENDISTI & STREGONI

Altre pubblicazioni su Lybrary.com

Il Libero Arbitrio
Free Will
Sincronicita
Synchronicity
La Pietra Magica
The Magic Stone
Tarocchi ed Arcani
Tarots and Arcana
Close up al telefono – I
Remote Close Up - I
Close up al telefono – II
Remote Close Up - II
Close up al telefono – III
Remote Close Up – III
Arcane Storie di Tarocchi (In quattro Rituali)
Arcane Stories of Tarots (In four Rituals)
Close up al telefono – IV
Remote Close Up – IV
Bending Minds 1
Close Up al Telefono V - In principio era il Caos
Remote Close Up V - In The Beginning There Was Chaos
Close Up al Telefono VI - Monete, numeri e biglietti
Remote Close Up VI - Coins,Numbers and Tickets
Visual Telepathy (ITA)
Visual Telepathy
Il mio perduto amore
My lost love
Find the Queen reloaded (ITA)
Find the Queen reloaded
Bending Minds 2
Jam session (ITA)
Jam session

LA COLPA È DI MARIANO!

Non è semplice definire, in poche parole, la poliedricità di Mariano Tomatis, ma ci voglio provare: è un "generatore di curiosità". Perché, i suoi libri, le sue conferenze e, soprattutto, le sue "pillole" su Youtube (Mesmer in pillole) sono per me una fonte inesauribile di informazioni, cultura (magica e non), idee e, innanzitutto, un continuo stimolo a conoscere, cercare, provare, creare, a "salire al piano superiore".

Due pillole, in particolare, mi hanno colpito ed interessato (n° 92: Moneta, penna e cellulare, e n° 228: Vedere con il terzo occhio): una volta viste, ho cercato di analizzare possibili sviluppi, scoprendo Maestri, autori e principi che non conoscevo o conoscevo poco; ho imparato molto ed ho cercato di aggiungere sempre un mio personale contributo.

CREDITI

Sono partito dagli scambi, con i famosi 3 bicchieri di Bob Hammer, passando per innumerevoli versioni di Rock, Paper & Scissor (Sasso, carta e forbici, la "morra cinese"). L'elenco è lungo, e certamente dimenticherò qualcuno, ed altri che non conosco ancora: Bob Hammer, e prima di lui Martin Gardner, poi Karl Fulves, Harry Lorraine, Banacheck, Robert Neale, Simon Aronson, Bruce Bernstein, Max Maven, Aldo Colombini, Didier Duprè, Patrick Froment, Thomas Baxter, Gabriel Werlen, Yves Meret, Pierre Boc, Boyet Vargas e molti altri, che sto cercando, studiando e che presto aggiungerò all'elenco.

E, naturalmente, Mariano Tomatis!

I PRINCIPI "BASE" CHE HO PRESO IN CONSIDERAZIONE

I TRE BICCHIERI

Tre bicchieri sono posti in riga sul tavolo; una pallina (o una moneta) viene nascosta sotto uno dei 3; i bicchieri vengono scambiati più volte di posizione e l'esecutore, che è sempre stato di spalle, indovina la posizione del bicchiere che nasconde la pallina.

SCAMBI DI POSIZIONE

Tre oggetti vengono posti in riga sul tavolo, e ripetutamente "mescolati", mentre l'esecutore è posto di spalle; l'esecutore chiede di effettuare alcuni scambi ed al termine indovina le posizioni degli oggetti.

MORRA CINESE (RPS: ROCK, PAPER, SCISSOR)

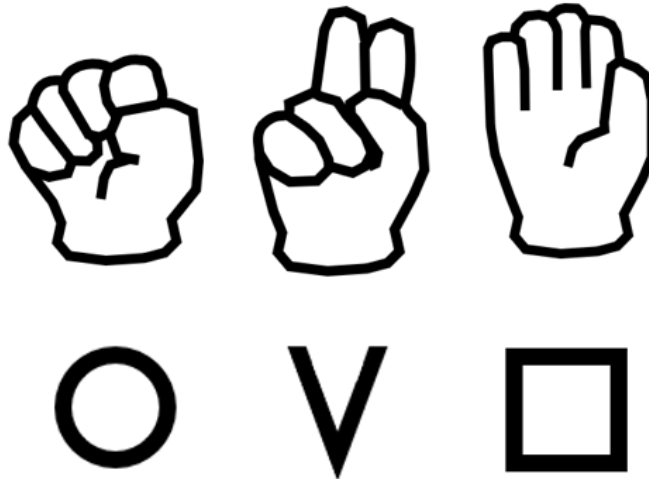
Due giocatori scelgono uno dei simboli e, contemporaneamente, lo mostrano all'avversario: il sasso (pugno chiuso) vince sulla forbice (indice e medio aperti), perché la forbice si "spunta" sul sasso; la forbice vince sulla carta (mano aperta), perché la forbice taglia la carta; la carta, a sua volta, vince sul sasso, perché lo avvolge. Se i simboli sono uguali, non vince nessuno e si ripete.

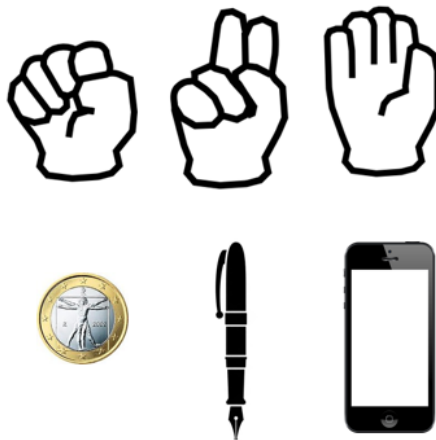
SIMILITUDINI

Conoscevo da tempo sia i bicchieri di Hummer che gli scambi di oggetti e, sinceramente, li ho sempre ritenuti effetti "perfetti": si possono copiare, ma non migliorare.

La "pillola" sulla morra cinese, e l'esplicita richiesta di Mariano a trovare altre applicazioni mi ha incuriosito; col tempo ho cercato di fondere i tre principi per cercare di ricavare nuove soluzioni.

Troverete, di seguito, tutte le considerazioni che ho utilizzato e le "esercitazioni" che sono riuscito a realizzare; alcune sono più complete (e le ho già utilizzate in qualche spettacolo), altre sono in via di perfezionamento e le condivido volentieri, in modo che qualcun altro le utilizzi e le migliori.

SIMBOLI DA DISEGNARE VELOCEMENTE

Si può "giocare" alla morra cinese facendo i simboli con le mani; volendo strutturare degli effetti (generalmente da close-up), può essere necessario disegnare i simboli, su un cartoncino o su un biglietto da visita; per semplificare il disegno, mi sono inventato di rappresentare il sasso con un cerchio, le forbici con una V, il foglio di carta con un quadrato o un rettangolo; in questo modo ho tre carte con i simboli, che posso mescolare e fare mescolare.

OGGETTI

Ho "reinterpretato" un effetto con scambio di oggetti, sostituendoli con i simboli RPS, modificando di conseguenza il finale: lo trovate più avanti, insieme alle altre esercitazioni.

COLORI

Per mio uso e consumo, nei miei spettacoli, ho utilizzato dei simboli colorati: in questo caso la similitudine è rappresentata dai colori giallo (il più chiaro), rosso (medio), blu (lo scuro). A volte utilizzo gettoni o vassoi o bicchieri, con lo stesso codice colori.

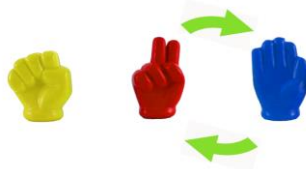
Per completezza, aggiungo che, a volte, utilizzo numeri (1, 2 e 3, in ordine crescente) e lettere (A, B, C).

La logica rimane sempre quella "circolare": giallo vince su rosso; rosso su blu, blu su giallo (oppure 1 vince su 2, 2 su 3, 3 su 1, oppure A su B, B su C, C su A).

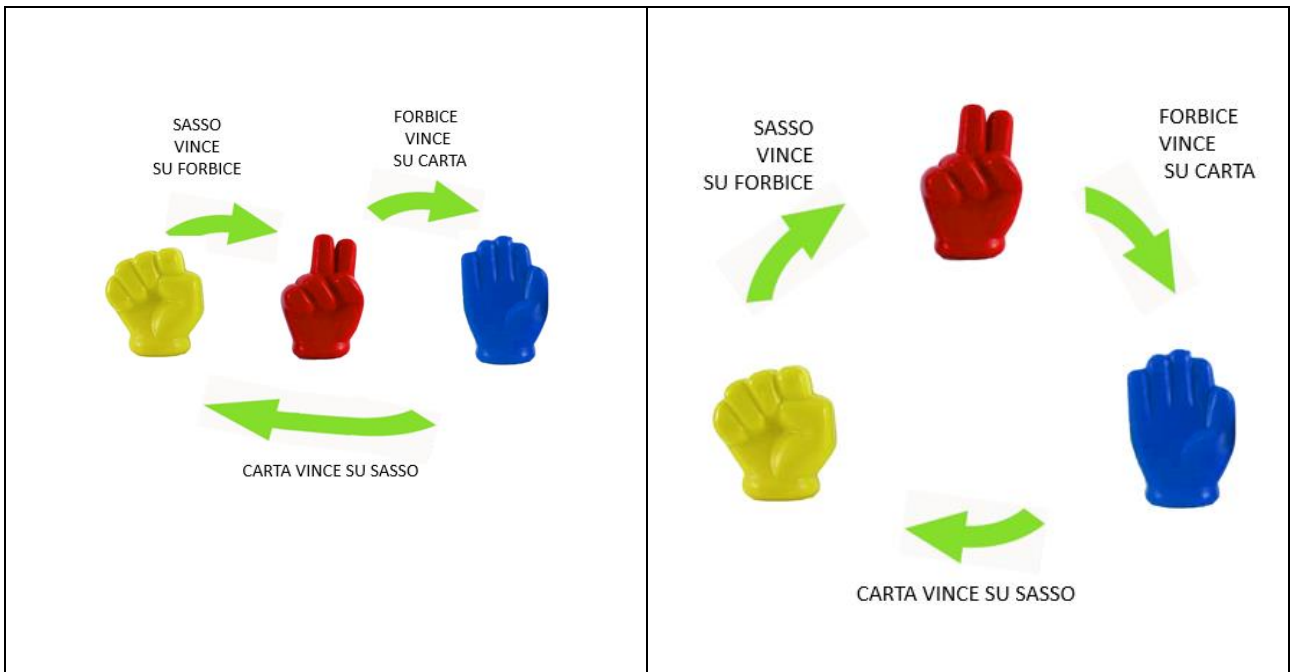
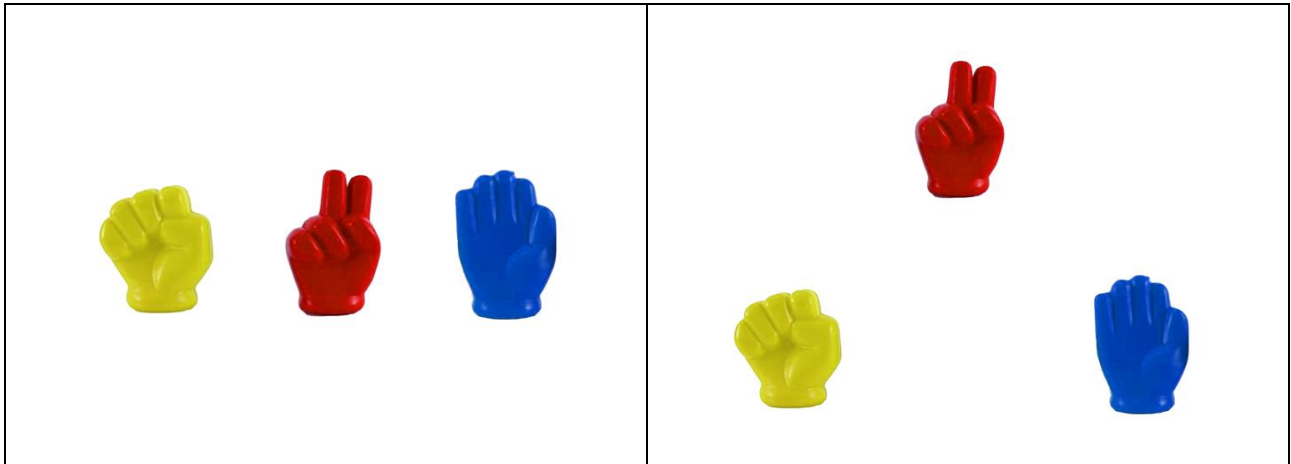
Ecco la tabella completa delle similitudini:

TIPOLOGIE DI SCAMBIO

CON POSIZIONE ORIGINALE, IN LINEA

PENSO DI SCAMBIARE TRA LORO DUE SIMBOLI

1° SCAMBIO (FORBICE CON CARTA)

2° SCAMBIO (CARTA CON SASSO)

IN ALTERNATIVA ALLA POSIZIONE ORIGINALE IN RIGA, I SIMBOLI SI POSSONO DISPORRE A TRIANGOLO

ATTENZIONE A MANTENERE SEMPRE COSTANTE LA DISPOSIZIONE,
IN MODO DA MANTENERE COSTANTE IL VERSO DI ROTAZIONE

PER FACILITARE LA “MNEMONICA” DELLE MIE ESIBIZIONI HO STABILITO DI DISPORRE I SIMBOLI IN MODO CHE LA LOGICA DI VINCITA SIA SEMPRE IN SENZO ORARIO (SASSO SU FORBICE, FORBICE SU CARTA, CARTA SU SASSO).

L'EFFETTO SI ESEGUE GENERALMENTE PROCEDENDO SECONDO QUESTI PUNTI:

1) L'ESECUTORE DISPONE I SIMBOLI (NON IMPORTA CON QUALE SIMBOLO SI COMINCIA, L'IMPORTANTE E' CHE OGNI SIMBOLO VINCA SU QUELLO SUCCESSIVO, IN SENSO ORARIO)
2) L'ESECUTORE CHIEDE ALLO SPETTATORE DI SCAMBIARE LA POSIZIONE DI DUE SIMBOLI, A SUA SCELTA
3) AD OGNI SCAMBIO, SI INVERTE IL SENSO DI ROTAZIONE

OGNI SIMBOLO VINCE SU QUELLO IN POSIZIONE SUCCESSIVA, IN SENSO ORARIO

MA, SE SCAMBIO TRA LORO 2 SIMBOLI (QUALSIASI)

SI INVERTE IL SENSO DI ROTAZIONE

4) IN SOSTANZA:
    a. PER UN NUMERO DISPARI (TOTALE E CONSECUTIVO) DI SCAMBI, CAMBIA IL SENSO DI ROTAZIONE
    b. PER UN NUMERO PARI (TOTALE E CONSECUTIVO) DI SCAMBI, IL SENSO DI ROTAZIONE NON CAMBIA

QUESTI CONCETTI SARANNO SICURAMENTE PIU’ CHIARI LEGGENDO LE SPIEGAZIONI SU OGNI SINGOLO EFFETTO

VEDERE CON IL TERZO OCCHIO

(dalla pillola 228 di Mariano Tomatis, tratta da un effetto di Karl Fulves)

DESCRIZIONE GENERALE DELL'EFFETTO

L'esecutore disegna, su tre biglietti (su entrambi i lati), i simboli della morra cinese, li dispone sul tavolo e si volta di spalle.

Lo spettatore capovolge due biglietti, e ripete questa operazione quante volte desidera; si può fermare in qualsiasi momento, purchè sul tavolo ci siano 2 biglietti con lo stesso simbolo, ed un simbolo differente; coprirà con una mano il simbolo diverso e si concentrerà su di esso; l'esecutore si volge verso lo spettatore e cercherà di entrare in sintonia la mente dello spettatore: alla fine ci riuscirà, indovinando il simbolo nascosto.

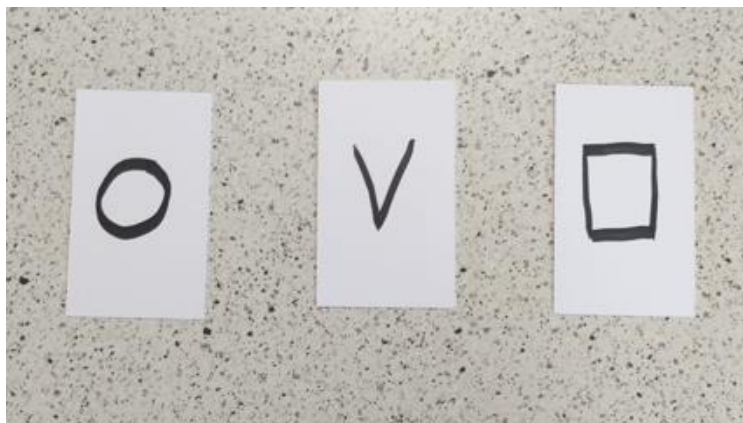
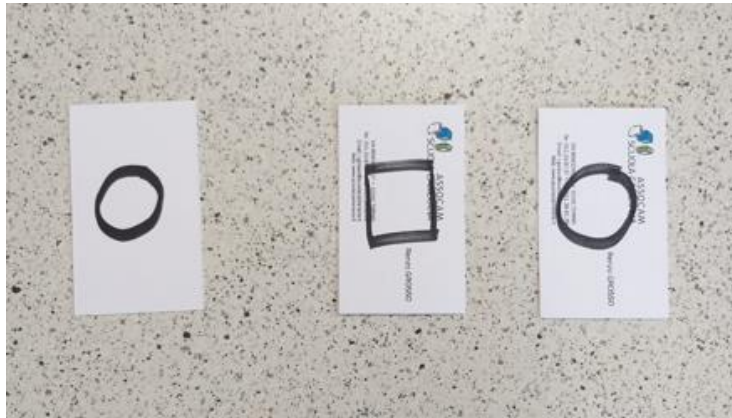
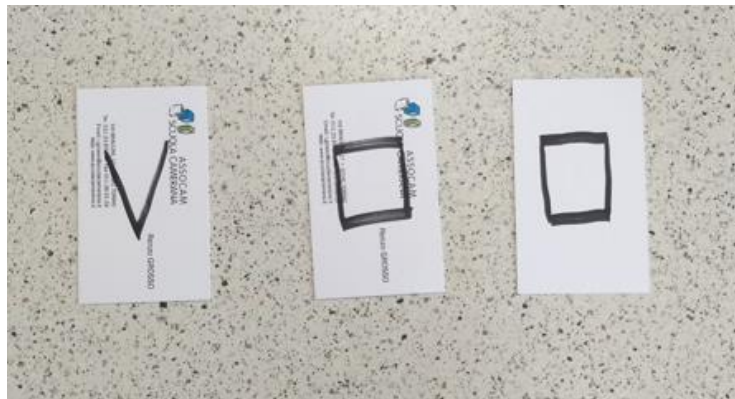
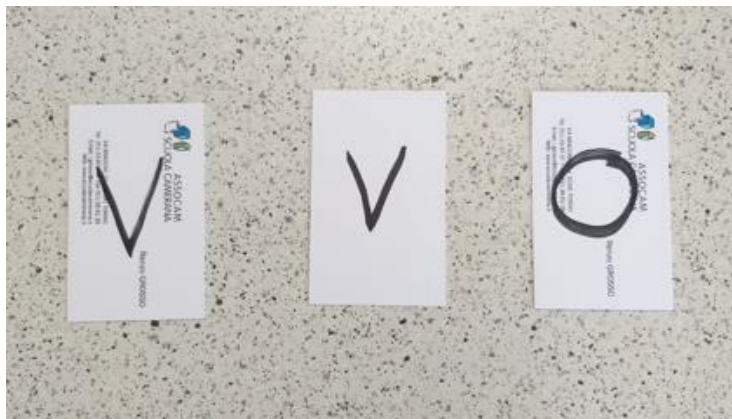
PREMESSE

1) QUESTO EFFETTO LO ESEGUO IL CLOSE-UP, ED UTILIZZO I MIEI BIGLIETTI DA VISITA, PER UNA RAGIONE BEN PRECISA: SICCOME HO BISOGNO DI PARTIRE CON UN ORDINE BEN PRECISO, DISEGNO I TRE SIMBOLI SULLA PARTE BIANCA, POI CAPOVOLGO ED AFFERMO "ADESSO NON FARE CASO ALLE SCRITTE CHE CI SONO, CI DISEGNIAMO SOPRA I SIMBOLI, CHE SI VEDRANNO CHIARAMENTE".
2) ***RICORDO CHE, PER EVITARE DI CONFONDERMI, HO ADOTTATO (PER MIO USO E CONSUMO) LA CONVENZIONE CHE LA SEQUENZA CHE DISEGNO O UTILIZZO È SEMPRE DISPOSTA IN SENSO ORARIO, E CHE COMINCIO SEMPRE CON IL CERCHIO (UN SOLO SEGNO), POI LA V (DUE SEGNI), POI IL QUADRATO (PIÙ SEGNI, QUATTRO, PER LA PRECISIONE, CHE MI RICORDANO ANCHE LE SEQUENZA DI POTENZE DI 2 : 1, 2, 4 ……)***
3) INCOMINCIO DISEGNANDO SULLA PARTE BIANCA DI OGNI BIGLIETTO DA VISITA I TRE OGGETTI
    a. CERCHIO PER SASSO
    b. V PER FORBICI
    c. QUADRATO PER FOGLIO DI CARTA

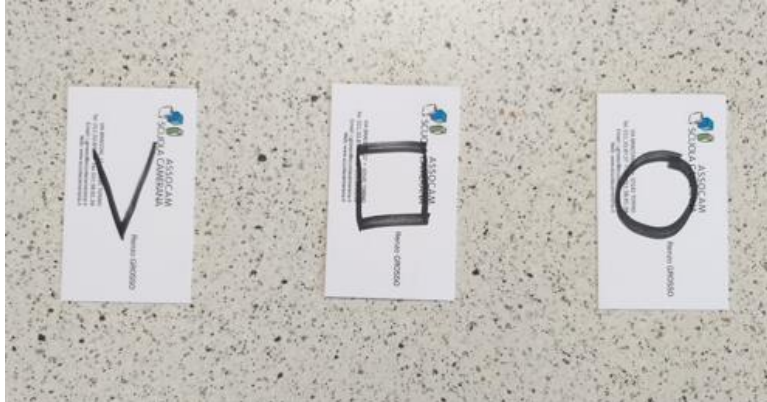
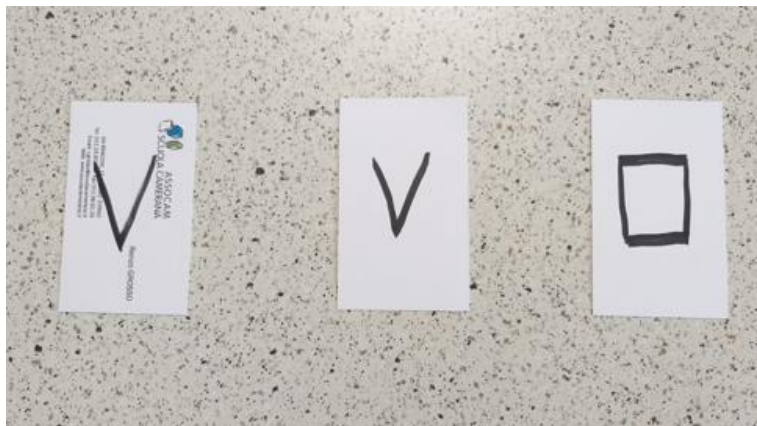
4) SENZA SPOSTARE I BIGLIETTI DALLA LORO RISPETTIVA POSIZIONE, LI CAPOVOLGO, E DISEGNO (SOPRA LE SCRITTE ORIGINALI DEL BIGLIETTO) I SIMBOLI,
    a. SOTTO IL CERCHIO (PARTE BIANCA) DISEGNO UNA FORBICE "V"(PARTE SCRITTA)
    b. SOTTO LA FORBICE (BIANCA) IL QUADRATO
    c. SOTTO IL QUADRATO (BIANCA) IL CERCHIO

d. IN PRATICA IL SIMBOLO SULLA PARTE BIANCA VINCE SUL SIMBOLO DISEGNATO DALLA PARTE CON LE SCRITTE

5) AL TERMINE DI QUESTA OPERAZIONE, SPIEGO CHE LI HO DISEGNATI IN QUESTO MODO PER EVITARE CHE UN QUALSIASI SIMBOLO NE AVESSE UNO IDENTICO SUL RETRO; QUESTA SPIEGAZIONE MI CONSENTE DI CAPOVOLGERLI PIÙ VOLTE PER MOSTRARE I SIMBOLI E, FACENDO QUESTO, TERMINO LASCIANDO A VISTA I SIMBOLI DELLA PARTE BIANCA
6) **(REQUISITO ESSENZIALE PER LA RIUSCITA DELL'EFFETTO È CHE SI COMINCI CON TUTTI E TRE I SIMBOLI DELLA STESSA FAMIGLIA: O TUTTI E TRE DALLA PARTE BIANCA O TUTTI E TRE DALLA PARTE DEL BIGLIETTO CHE HA LE SCRITTE)**
7) PARTENZA, CON TUTTI I BIGLIETTI SUL LATO BIANCO; (AL TERMINE SI COPRE IL SEGNO DIVERSO, E L'ESECUTORE VEDRÀ DUE E SIMBOLI UGUALI)

a. POSIZIONE INIZIALE

b. DOPO UNO SCAMBIO

c. DOPO 2 SCAMBI

d. DOPO 3 SCAMBI

e. IL SIMBOLO DIVERSO, CHE VIENE COPERTO, è QUELLO CHE **VINCE** SU QUELLI SCOPERTI

8) ESEMPIO DI PARTENZA CON TUTTI I BIGLIETTI SUL LATO DELLE SCRITTE (ANCHE IN QUESTO CASO AL TERMINE SI COPRE IL SEGNO DIVERSO, E L'ESECUTORE VEDRÀ DUE E SIMBOLI UGUALI)

   a. POSIZIONE INIZIALE

   b. DOPO UNO SCAMBIO

c. DOPO 2 SCAMBI

d. DOPO 3 SCAMBI

e. IL SIMBOLO DIVERSO, CHE VIENE COPERTO, È QUELLO CHE **PERDE** SU QUELLI SCOPERTI

ESECUZIONE DELL'EFFETTO

Conosci la morra cinese? È simile a quella italiana, ma molto più semplice ed immediata.

Puoi esporre, con le mani, solo tre soluzioni: la mano aperta (che significa carta), la mano chiusa a pugno (sasso) e la mano chiusa, ma con indice e medio aperti a "V"(che simboleggia una forbice). In pratica sasso vince su forbice (la forbice si rompe), forbice vince su carta (la forbice taglia la carta) e la carta vince sul sasso (la carta avvolge il sasso).

Ora proveremo a giocare, scriveremo delle cose su biglietti.... adesso ti dico. Utilizziamo tre dei miei biglietti da visita e disegniamo i simboli su ognuno.

(L'ESECUTORE PREPARA I BIGLIETTI COME INDICATO)

1) Come potrai notare, guardando tutti i biglietti nei due versi, ogni biglietto ha due simboli diversi tra loro, e non ci sono biglietti con due simboli identici ed ogni simbolo è disegnato due volte; li posiamo sul tavolo e possiamo incominciare.
2) Gira due biglietti, quelli che vuoi, e ripeti la stessa operazione tutte le volte che vuoi; potrà capitare di avere nuovamente tre simboli diversi, ma la maggior parte delle volte troverai due simboli uguali; fermati proprio quando vedi due simboli uguali, quelli che vuoi tu, non importa la combinazione dei colori.
3) Copri con una mano uno il biglietto i cui è disegnato il simbolo differente; in questo modo si vedranno due simboli uguali.

4) Io non posso assolutamente sapere né quali biglietti hai girato né come sono cambiati i simboli; adesso mi volterò e, naturalmente, vedrò un simbolo solo, in due biglietti, e puoi avere coperto uno qualsiasi degli altri due.

5) Concentrati bene sul simbolo che hai coperto, cerca di materializzarlo davanti a te, chiudi gli occhi ed immagina di avere davanti a te un tabellone con quel simbolo disegnato sopra, non importa di che colore o quanto grande. Concentrati e prova a trasmettermi mentalmente il disegno che vedi, lentamente ma in modo preciso!

6) Bravo, la tua concentrazione ottima: il simbolo che hai coperto con la mano è ....

METODO:

NELLA MORRA CINESE

FORBICE TAGLIA LA CARTA (FORBICE VINCE)

CARTA AVVOLGE IL SASSO (CARTA VINCE)

SASSO DANNEGGIA LA FORBICE (SASSO VINCE)

SE SI COMINCIA CON I BIGLIETTI SUL LATO BIANCO

Se vedi due simboli, il simbolo coperto sarà

IL SIMBOLO CHE VINCE

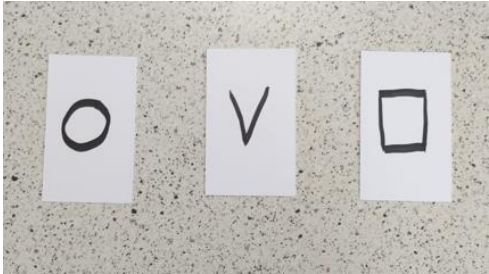
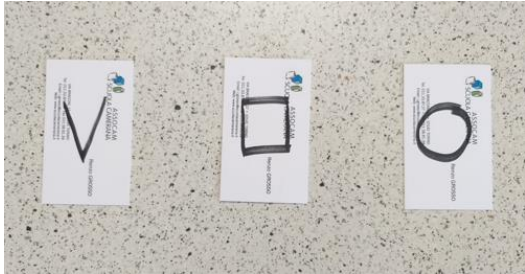
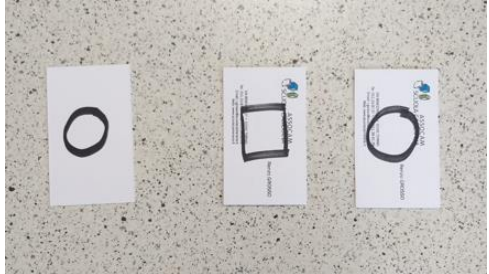
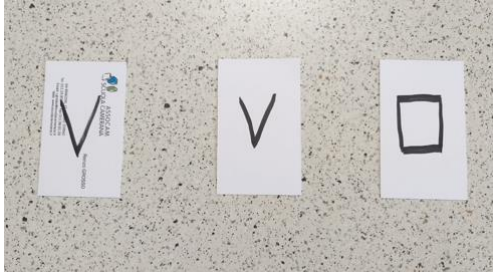
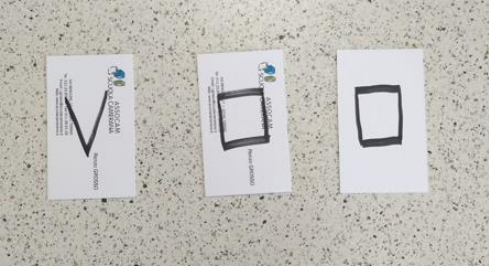
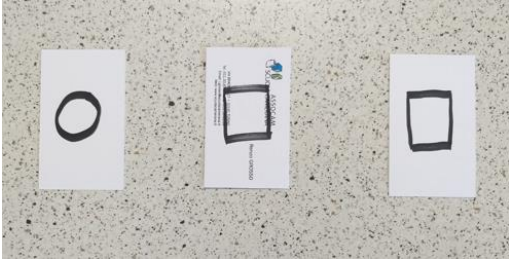
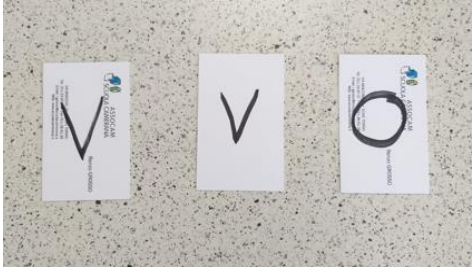
SUI DUE CHE SI VEDONO IN QUEL MOMENTO

Se vedo CARTA, quello coperto è FORBICI

Se vedo SASSO, quello coperto è CARTA

Se vedo FORBICI, quello coperto è SASSO

SE SI COMINCIA CON I BIGLIETTI SUL LATO DELLE SCRITTE

Quando vedi due simboli uguali, il simbolo coperto sarà

IL SIMBOLO CHE PERDE

SUI DUE CHE SI VEDONO IN QUEL MOMENTO

Se vedo CARTA, quello coperto è SASSO

Se vedo SASSO, quello coperto è FORBICI

Se vedo FORBICI, quello coperto è CARTA

FINALE ALTERNATIVO: AL TERMINE SI COPRE UNO DEI DUE SIMBOLI UGUALI; SI VEDRANNO DUE SIMBOLI DIFFERENTI: QUALE È QUELLO COPERT0?

PARTENZA TUTTI SUL LATO BIANCO	PARTENZA TUTTI SUL LATO SCRITTE
COPRENDO UNO DEI SUE SIMBOLI UGUALI, QUELLO COPERTO È QUELLO CHE, TRA I DUE CHE SI VEDONO, **PERDE**	COPRENDO UNO DEI SUE SIMBOLI UGUALI, QUELLO COPERTO È QUELLO CHE, TRA I DUE CHE SI VEDONO, **VINCE**

SE SI COMINCIA CON I BIGLIETTI SUL LATO BIANCO

Quando vedi due simboli differenti, il simbolo coperto sarà

IL SIMBOLO CHE PERDE

SUI DUE CHE SI VEDONO IN QUEL MOMENTO

Se vedo CARTA, quello coperto è SASSO

Se vedo SASSO, quello coperto è FORBICI

Se vedo FORBICI, quello coperto è CARTA

SE SI COMINCIA CON I BIGLIETTI SUL LATO DELLE SCRITTE

Quando vedi due simboli differenti, il simbolo coperto sarà

IL SIMBOLO CHE VINCE

SUI DUE CHE SI VEDONO IN QUEL MOMENTO

Se vedo CARTA, quello coperto è FORBICI

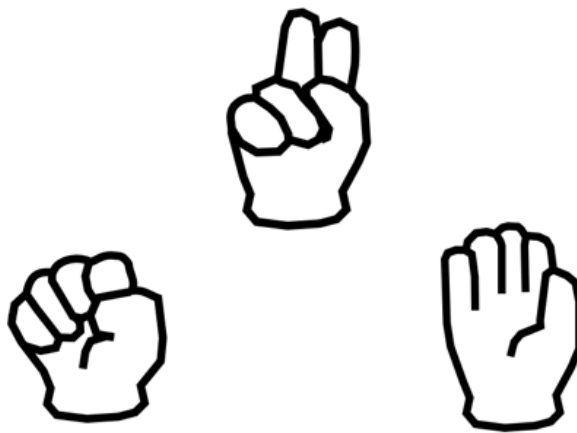
Se vedo SASSO, quello coperto è CARTA

Se vedo FORBICI, quello coperto è SASSO

ESERCITAZIONI

Mettendo insieme i principi di cui ho parlato si possono ottenere, con piccole modifiche, interessanti esercitazioni, che vi riporto senza storia di commento poiché si tratta sempre di morra cinese: la giustificazione dell'effetto può che essere presentata come un effetto di mentalismo, dove l'esecutore può influenzare la scelta dello spettatore, oppure può interpretare i suoi messaggi del corpo e comprendere quale scelta ha fatto.

Non eseguo mai, nella stessa serata, due effetti RPS, quindi ho un "canovaccio" generale che adatto di volta in volta. Scegliete quello o quelli che vi piacciono di più, modificateli a piacere ed integrateli con il testo che più vi si addice.

ESERCIZIO N° 1 (una mia libera interpretazione da Green Neck System - Gabriel Werlen)

POSIZIONE INIZIALE

La conoscenza della posizione iniziale è essenziale per la conduzione di questo effetto.

L'esecutore prima spiega il gioco e la tecnica, giocando con lo spettatore, utilizzando le mani a sasso, forbice e carta; poi, spiegando che tenteremo un esperimento, estrae da una busta le 3 carte con i simboli e, mentre commenta, li dispone sul tavolo come indicato in figura.

Dovete solo ricordarvi i due simboli della riga in basso: il secondo scambio dovrà essere effettuato tra questi due simboli

Ecco l'effetto:

1) L'esecutore estrae le carte dalla busta, le commenta e le dispone a triangolo, come in figura, e si volta di schiena, spiegando che darà opportune istruzioni allo spettatore.
2) L'esecutore chiede allo spettatore di scegliere mentalmente un simbolo, e di ricordarlo e di farlo vedere al pubblico (se si teme che possa dimenticarlo, dategli un foglietto ed una matita e fateglielo annotare …. Sarete più tranquilli!)
3) Chiedete di scambiare tra loro i due simboli che non sono stati scelti
4) Chiedete di scambiare tra loro il sasso ed il foglio di carta (pugno chiuso e mano aperta)
5) Prima di voltarvi, spiegate bene che voi, non avete visto gli spostamenti e non potete quindi avere idea di cosa sia successo.
6) Vi voltate, guardate ripetutamente, a turno, i 3 simboli, e poi dichiarate che siete in grado di scegliere il simbolo che vincerà su quello scelto dallo spettatore: prendete le 3 carte in mano, volgetelo verso di voi, mescolatele un poco; poi prendete un simbolo, senza mostrarlo, e posate gli altri due.
7) Fate dichiarare allo spettatore il simbolo che ha scelto, e mostrate il simbolo che avete in mano: il vostro simbolo ha vinto!

SPIEGAZIONE

IL SECONDO SCAMBIO È ESSENZIALE PER LA RIUSCITA DELL'EFFETTO: DOVETE SCAMBIARE TRA LORO I DUE SIMBOLI CHE, ALL'INIZIO, SI TROVAVANO IN BASSO (GURDANDO LA FIGURA, IL SASSO E LA CARTA). QUESTA MOSSA FORZA SEMPRE IL SIMBOLO SCELTO (NELLA POSIZIONE FINALE) NEL POSTO CENTRALE, IN ALTO.

QUANDO VI GIRERETE, NON AVETE ALTRO DA VEDERE QUALE SIMBOLO CI SIA IN QUELLA POSIZIONE, E QUINDI SCEGLIERE IL SIMBOLO CHE LO BATTE, E MOSTRARLO AL PUBBLICO.

1° ESEMPIO

POSIZIONE INIZIALE	LO SPETTATORE SCEGLIE SASSO, MA VOI NON LO SAPETE CHIEDETEGLI DI SCAMBIARE TRA LORO I DUE SIMBOLI NON SCELTI (FORBICI E CARTA)
POSIZIONI DOPO IL PRIMO SCAMBIO	CHIEDETE ORA DI SCAMBIARE SASSO CON CARTA, CHE NELLA POSIZIONE INIZIALE ERANO NELLA RIGA IN BASSO
POSIZIONI DOPO IL SECONDO SCAMBIO	IL SIMBOLO SCELTO (IL SASSO) E' IN POSIZIONE CENTRALE, IN ALTO

OSSERVANDO L'ULTIMA DISPOSIZIONE, SCOPRITE CHE LO SPETTATORE HA SCELTO IL SASSO: PER VINCERE DOVETE SCEGLIERE LA CARTA, CHE AVVOLGE IL SASSO E VINCE!

2° ESEMPIO

POSIZIONE INIZIALE	LO SPETTATORE SCEGLIE CARTA, MA VOI NON LO SAPETE CHIEDETEGLI DI SCAMBIARE TRA LORO I DUE SIMBOLI NON SCELTI (FORBICI E SASSO)
POSIZIONI DOPO IL PRIMO SCAMBIO	CHIEDETE ORA DI SCAMBIARE SASSO CON CARTA, CHE NELLA POSIZIONE INIZIALE ERANO NELLA RIGA IN BASSO
POSIZIONI DOPO IL SECONDO SCAMBIO	IL SIMBOLO SCELTO (CARTA) E’ IN POSIZIONE CENTRALE, IN ALTO

OSSERVANDO L’ULTIMA DISPOSIZIONE, SCOPRITE CHE LO SPETTATORE HA SCELTO LA CARTA: PER VINCERE DOVETE SCEGLIERE LE FORBICI, CHE TAGLIANO LA CARTA!

CONCLUSIONE: QUALUNQUE SIA IL SIMBOLO SCELTO DALLO SPETTATORE ESSO SI TROVERÀ, DOPO IL SECONDO SCAMBIO, NELLA RIGA IN ALTO, AL CENTRO. SCEGLIETE IL SIMBOLO OPPORTUNO PER VINCERE!

ESERCIZIO N° 2 (una mia personale interpretazione di Philius Three Object, di Peter Wilker)

Non è necessario conoscere la posizione iniziale, poiché gli scambi che chiederete forzeranno una posizione finale "conosciuta"

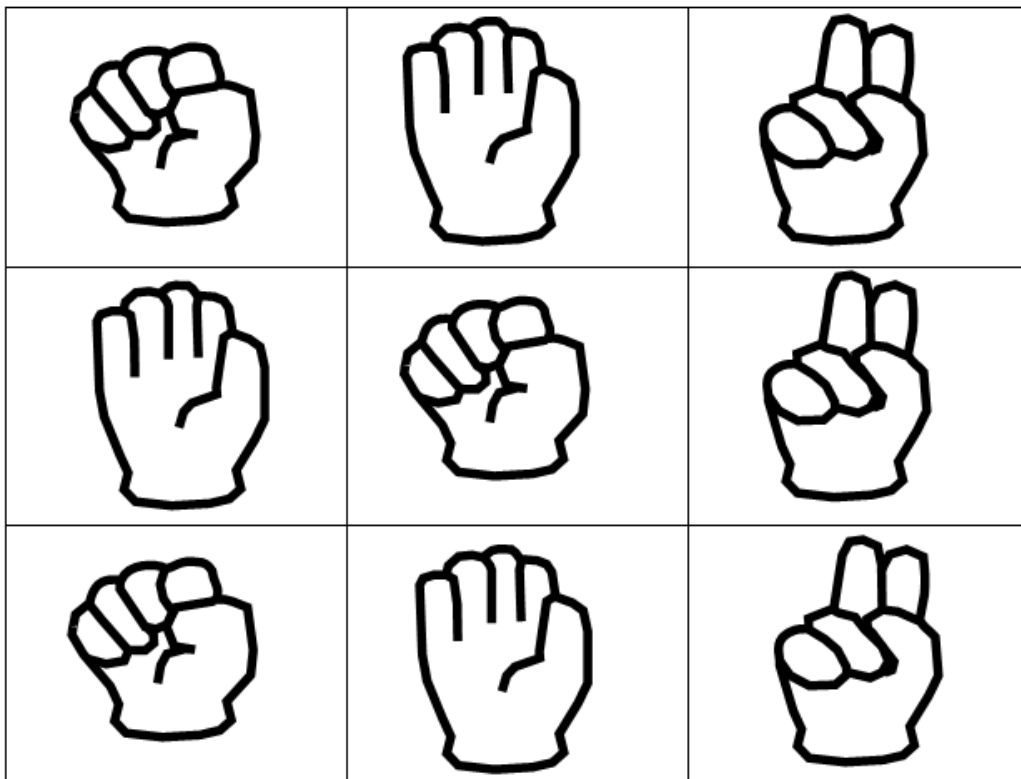
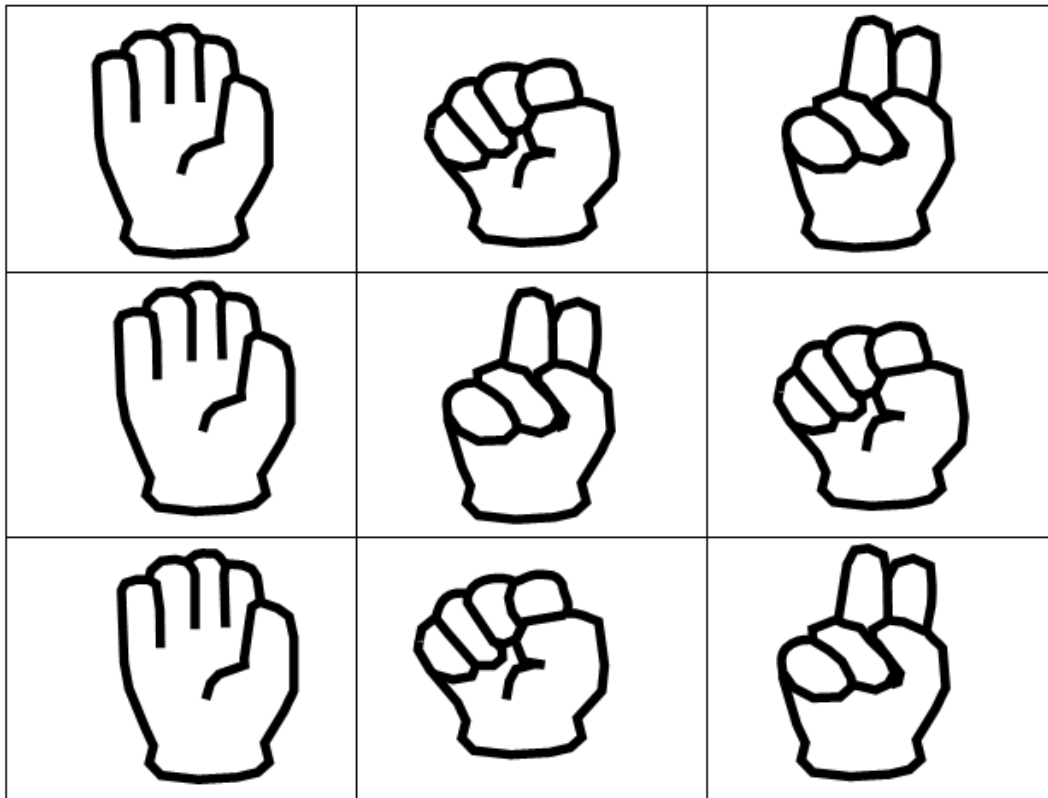
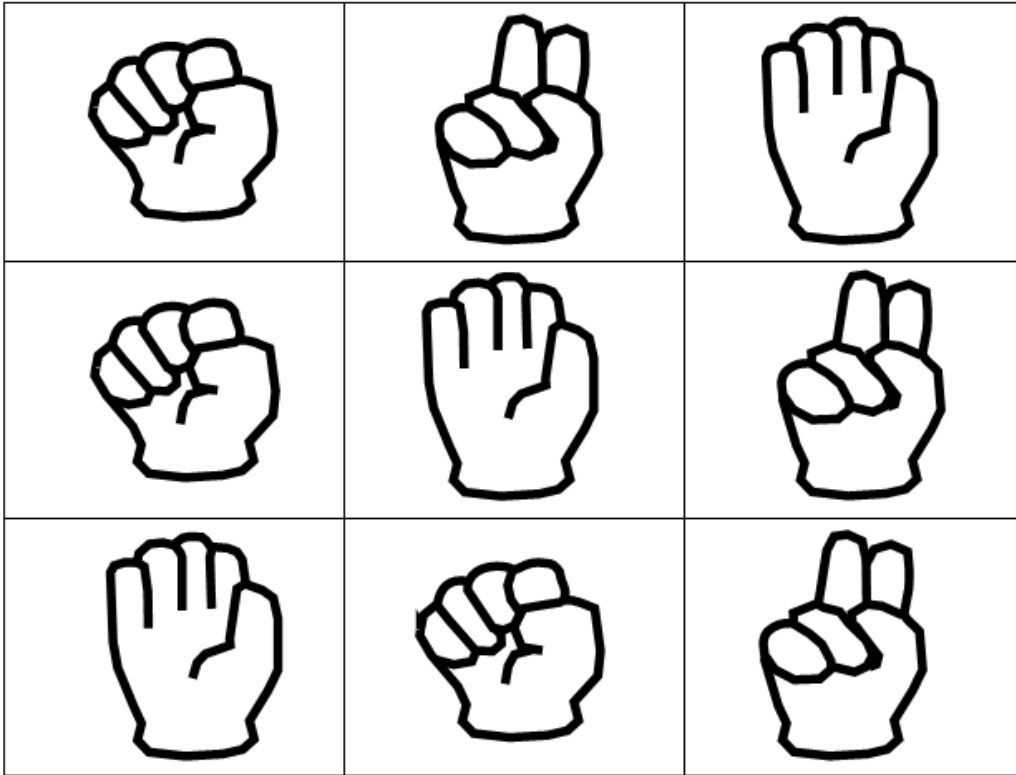
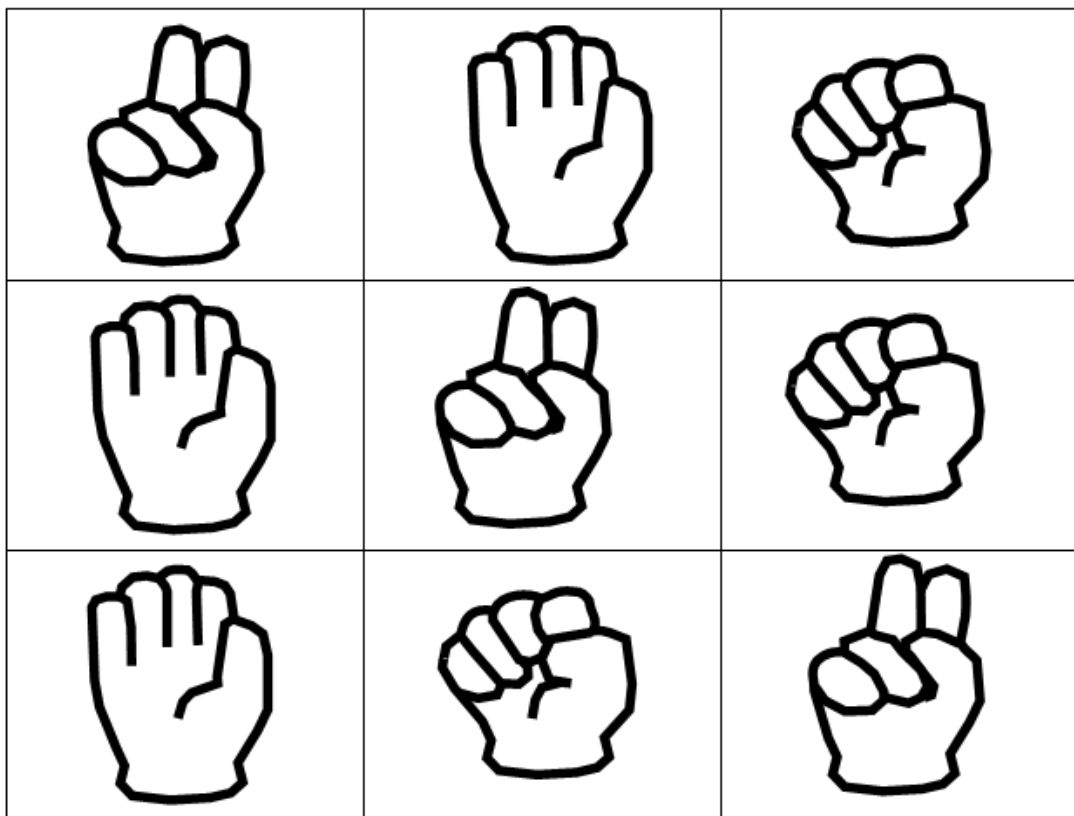
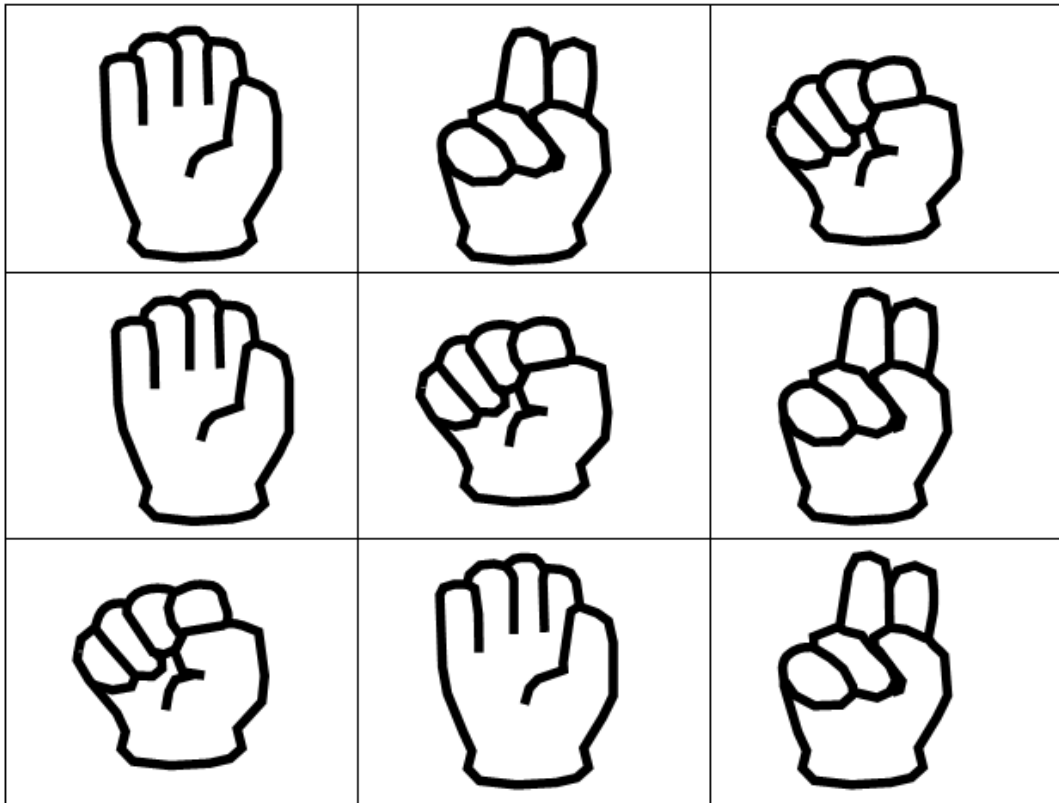
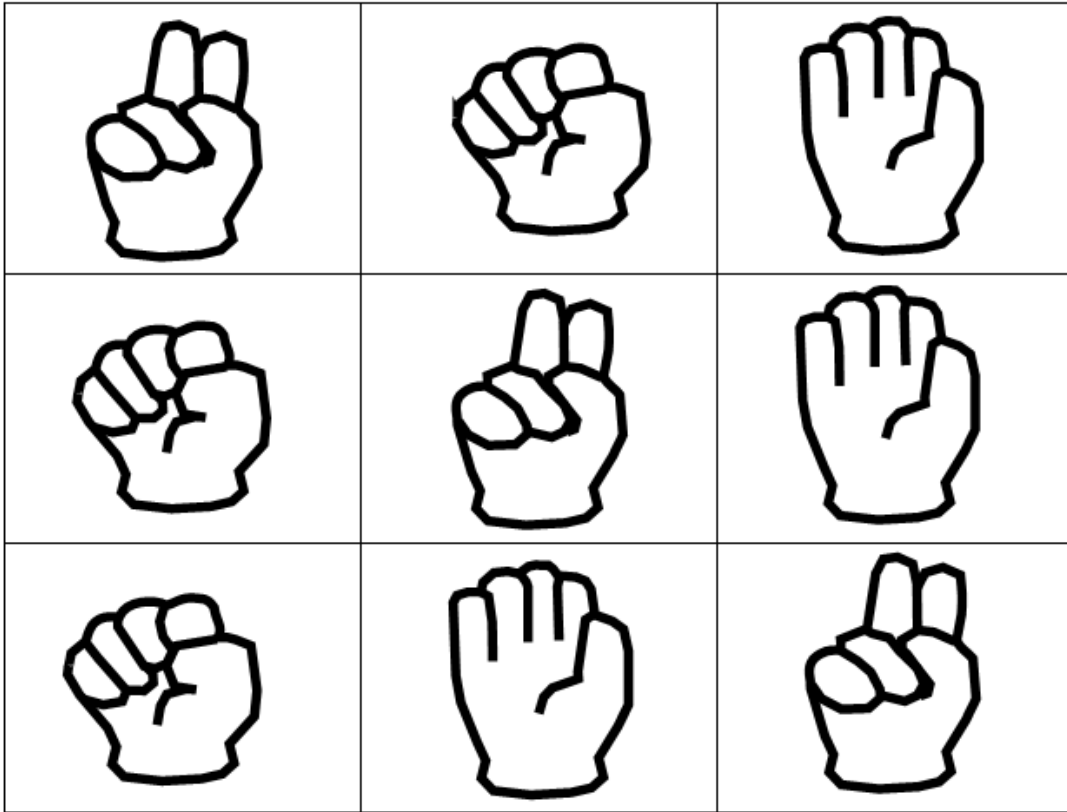
Anche in questo caso è necessaria una premessa introduttiva per spiegare il meccanismo della morra cinese; poi l'esecutore lascia le carte allo spettatore ed annuncia che egli terrà le spalle voltate per tutta la durata dell'effetto

Ecco i comandi.

1) mischia le carte come vuoi, alza e completa quante volte vuoi, poi distribuiscile in una riga, da sinistra a destra, davanti a te.
2) ora ti darò due istruzioni; ognuna di esse chiede un primo scambio. se sarà possibile, lo eseguirai, altrimenti eseguirai il secondo scambio che ti propongo in alternativa.
3) Ecco il primo comando: scambia la forbice con l'oggetto che si trova immediatamente alla sua destra; ATTENZIONE, se questo non fosse possibile, senza farmi capire quello che stai facendo, scambia il sasso con l'oggetto immediatamente alla sua destra.
4) ora hai una nuova disposizione, e ti chiedo un altro scambio, scambia il foglio di carta con l'oggetto immediatamente alla sua sinistra, se questo non fosse possibile, allora scambia il sasso con l'oggetto immediatamente alla sua sinistra.
5) La nuova disposizione è nuovamente diversa, ed io non posso sapere quale sia, perché tu, all'inizio, hai mescolato e disposto gli oggetti in modo assolutamente casuale; tenterò un esperimento:
    a. Prendi in mano la carta che ora si trova ora nella posizione di destra e mettila in tasca.
    b. Sono rimasti due oggetti sul tavolo: prendi la carta che rappresenta l'oggetto più grande, girala a faccia in giù e mettila da parte, non ci serve più.
    c. Il tuo oggetto è quello che ti sei messo in tasca, ma io, sul tavolo, ho lasciato l'oggetto che lo vince! Fallo vedere a tutti: ho vinto io!

SPIEGAZIONE

Qualunque sia la disposizione iniziale, gli scambi comandati dall'esecutore forzano la posizione finale: dopo il secondo scambio, le forbici si trovano sempre nella posizione di destra, indipendentemente dalla posizione di partenza. Fatele mettere in tasca, e

diventeranno l’oggetto dello spettatore. Il sasso vince sulle forbici, e sul tavolo avete sasso e foglio di carta: fate togliere il più grande (il foglio di carta) e rimane il sasso, che vince sulle forbici.
Di seguito le sequenze con qualsiasi posizione di partenza: la prima riga è la posizione iniziale, la seconda dopo il primo scambio, la terza dopo il secondo scambio, con le forbici che finiscono sempre nella posizione di destra!

ESERCIZIO N° 3

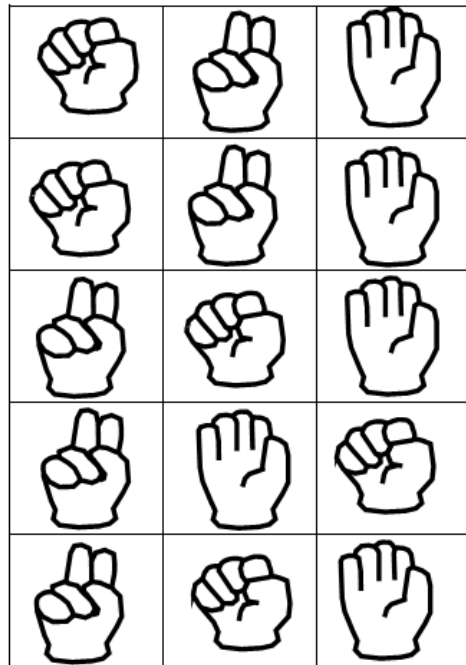
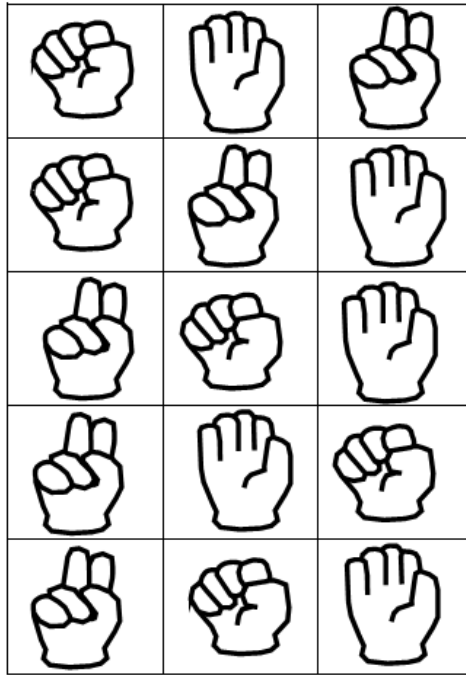
È molto simile al precedente: tre forzature portano ad una posizione finale identica, indipendentemente dalla posizione iniziale.

Anche in questo caso è necessaria una premessa introduttiva per spiegare il meccanismo della morra cinese; poi l'esecutore lascia le carte allo spettatore ed annuncia che egli terrà le spalle voltate per tutta la durata dell'effetto

Ecco i comandi (l'esecutore è di spalle)

1) mischia le carte come vuoi, alza e completa quante volte vuoi, poi distribuiscile in una riga, da sinistra a destra, davanti a te.
2) scambia il foglio di carta con l'oggetto immediatamente a destra: se non c'è niente, non fare niente
3) scambia le forbici con l'oggetto immediatamente a sinistra; anche in questo caso, se non c'è niente a sinistra, lascia tutto fermo
4) scambia il sasso con l'oggetto immediatamente a destra.
5) scambia il foglio di carta con l'oggetto immediatamente a destra

SOLUZIONE

La posizione finale è forzata: da sinistra a destra, sempre: Forbici, Sasso, Carta.

ESERCIZIO N° 4

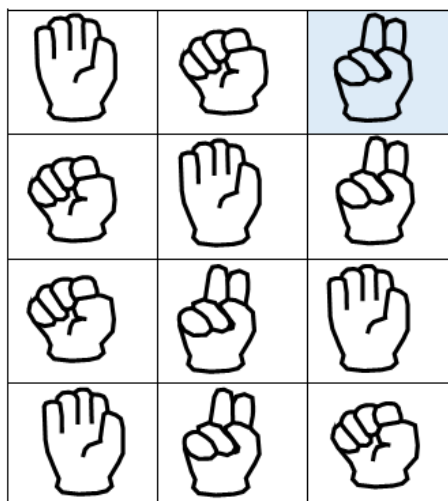
Tre forzature portano ad una posizione finale che l'esecutore conosce: è solo necessario che egli veda la disposizione iniziale.

Premessa introduttiva per spiegare il meccanismo della morra cinese; poi l'esecutore mostra le carte allo spettatore e gliele fa depositare, chiedendo di disporre a piacimento, in riga o a triangolo, le carte; chiede allo spettatore se desidera cambiare ancora, mentre annuncia che da quel momento terrà le spalle voltate per tutta la durata dell'effetto

Ecco i comandi.

1) Scegli un oggetto, e tienilo a mente; scambia tra loro i due oggetti che non hai scelto.
2) Il tuo oggetto vince con uno degli altri due e perde con l'altro: scambialo con quello che perde (es. se hai la forbice, scambialo con il foglio di carta.
3) Scambia nuovamente tra loro i due oggetti che non hai scelto.
4) Ora l'esecutore si gira e (mentre commenta di non poter immaginare cosa sia successo e quali oggetti possano essere stati scambiati) osserva la posizione degli oggetti, la confronta con quella iniziale ed è in grado di affermare quale sia l'oggetto che vince su quello dello spettatore.

SOLUZIONE

La posizione finale è forzata: guardando la posizione finale, e confrontandola con quella iniziale, solo un oggetto si troverà nella stessa posizione, mentre gli altri sono scambiati: quell'oggetto PERDE con quello scelto; è una importante indicazione, ovviamente, per sapere quale oggetto ha scelto lo spettatore e quindi quale è l'oggetto che vince.

ESERCIZIO N° 5

Anche in questo caso, tre forzature portano ad una posizione finale che l'esecutore conosce: è solo necessario che egli veda la disposizione iniziale.

Premessa introduttiva per spiegare il meccanismo della morra cinese; poi l'esecutore mostra le carte allo spettatore e gliele fa depositare, chiedendo di disporre a piacimento, in riga o a triangolo, le carte; chiede allo spettatore se desidera cambiare ancora, mentre annuncia che da quel momento terrà le spalle voltate per tutta la durata dell'effetto

Ecco i comandi.

1) Scegli un oggetto, e tienilo a mente; scambia tra loro i due oggetti che non hai scelto.
2) Scambia il sasso con il foglio di carta.
3) Scambia la forbice con il foglio di carta.
4) Ora l'esecutore si gira e (mentre commenta di non poter immaginare cosa sia successo e quali oggetti possano essere stati scambiati) osserva la posizione degli oggetti, la confronta con quella iniziale ed è in grado di affermare quale sia l'oggetto che vince su quello dello spettatore.

SOLUZIONE

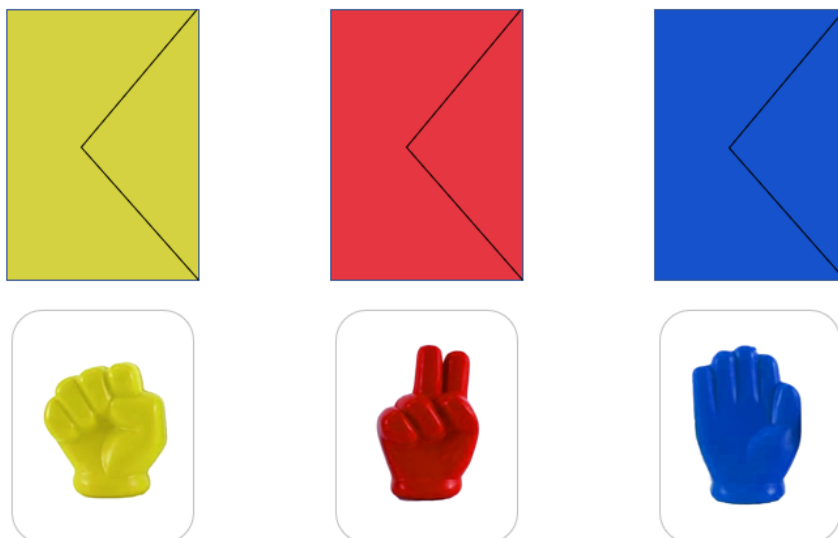
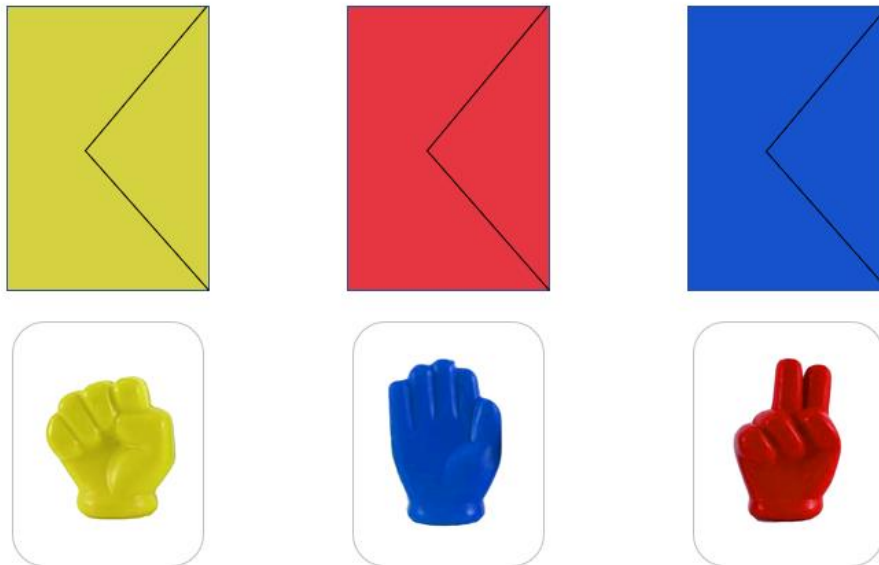
La posizione finale è forzata: guardando la posizione finale, e confrontandola con quella iniziale, solo un oggetto si troverà nella stessa posizione, mentre gli altri sono scambiati: quell'oggetto VINCE con quello scelto.

ESERCIZIO N° 6

LA LUCE, I COLORI, L'ENERGIA!

Questo è un effetto che conoscevo da tempo, che ho presentato qualche volta, ma che non mi ha mai entusiasmato; utilizza un doppio scambio con 9 oggetti e 3 colori, con un finale a due uscite molto interessante: in questo caso ho utilizzato i simboli di sasso, forbice e carta, colorandoli ed utilizzandone solo il colore come guida, senza utilizzare la strategia di "vincita a rotazione" tipica della morra cinese, e l'effetto ha guadagnato in efficacia di esposizione.

Ecco lo script

La luce è energia; a scuola tutti noi abbiamo sperimentato tante cose con la luce ed i colori: la scomposizione della luce, con il prisma di Newton, l'utilizzo dei colori per colorare, dipingere, per creare altri colori.
I colori si suddividono in primari, secondari e terziari.
I colori-base sono detti primari.
Il rosso, il blu e il giallo infatti non si ottengono tramite la mescolanza di altri colori.
I colori secondari: arancio, verde e viola si ottengono mescolando due primari in parti uguali.
Mescolando, in quantità variabili, due primari si ottengono i colori terziari.
Ad esempio: rosso + rosso + giallo = arancio rossastro; giallo + giallo + rosso = arancio giallastro; rosso + rosso + blu = viola rossastro; blu + blu + rosso = viola bluastro, e così via.
Tenteremo ora un esperimento per verificare la forza e l'energia dei colori!
Ho qui tre buste, gialla rossa e blu, come i colori primari, e tre carte con tre oggetti colorati anch'essi in giallo, rosso e blu.
Poso le buste sul tavolo, e vicino ad ogni busta metto la carta con il colore corrispondente.

Ti chiederò ora di scambiare tra di loro due di queste buste, quelle che preferisci.

Molto bene; ti chiedo ancora una cosa: scambia la busta che non hai toccato con una delle altre due, come preferisci.

Bene, ora ti devo confessare una cosa: dentro ogni busta avevo messo una carta, simile a quelle che hai scambiati, con i tre colori: vogliamo vedere come avevo messo le carte? Apri le tre buste ed appoggia vicino ad ognuna sia la carta che adesso è vicina, sia la carta che era dentro la busta.

NOTA PER L'ESECUTORE: Come vi avevo detto, sono possibili due situazioni, che vanno ovviamente commentate in modo differente, come evidenziato nella tabella che segue.

<table>
<tr><td>SCAMBIO DI GIALLO CON BLU</td><td>SCAMBIO DI GIALLO CON ROSSO</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">RIVELO IL CONTENUTO DI OGNI BUSTA, E POSSO AVERE DUE RISULTATI:</td></tr>
<tr><td>1° OUT

L’OGGETTO NELLA BUSTA E QUELLO FUORI E’ LO STESSO (1° OUT); METTERO’ IN EVIDENZA IL FATTO DI AVERE PREVISTO (O FORZATO) CHE LO SPETTATORE METTESSE – VICINO ALLA BUSTA – LO STESSO OGGETTO, NONOSTANTE CHE LE SUE SCELTE SIANO STATE TOTALMENTE LIBERE</td><td>2° OUT

L’OGGETTO DENTRO LA BUSTA E’ DIVERSO, MA SE OSSERVO LE TRE POSIZIONI, VEDRO’ CHE IN OGNI POSIZIONE CI SONO TRE COLORI -NON IMPORTA SE BUSTA O OGGETTI; IN QUESTO CASO METTERO’ IN EVIDENZA IL FATTO DI AVERE PREVISTO (O FORZATO) CHE IN OGNI POSIZIONE CI FOSSEERO TUTTI E TRE I COLORI, NONOSTANTE LE SCELTE LIBERE FATTE DALLO SPETTATORE</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
</table>

NELLE BUSTE VEDI LE MIE PREVISIONI: AVEVO DETTO CHE LA LUCE È ENERGIA, E LA SUA ENERGIA È PIÙ FORTE DELLA CASUALITÀ DEGLI SCAMBI CHE HAI ESEGUITO. SAPEVO CHE L'ENERGIA SAREBBE STATA PIÙ FORTE! L'ENERGIA MI HA PERMESSO DI PREVEDERE ESATTAMENTE GLI SCAMBI CHE AVRESTI EFFETTUATO	NELLE BUSTE VEDI LE MIE PREVISIONI: AVEVO DETTO CHE LA LUCE È ENERGIA, E LA SUA ENERGIA È PIÙ FORTE DELLA CASUALITÀ DEGLI SCAMBI CHE HAI ESEGUITO. SAPEVO CHE L'ENERGIA SAREBBE STATA PIÙ FORTE! I COLORI HANNO UNA GRANDE ENERGIA, CHE E' STATA PIU' GRANDE DELLA CASUALITA': PUOI TENTARE DI DIVIDERLI MA, ALLA FINE, ESSI SI RICOMPONGONO PER GENERARE LA LUCE! L'ENERGIA MI HA PERMESSO DI PREVEDERE ESATTAMENTE GLI SCAMBI CHE AVRESTI EFFETTUATO

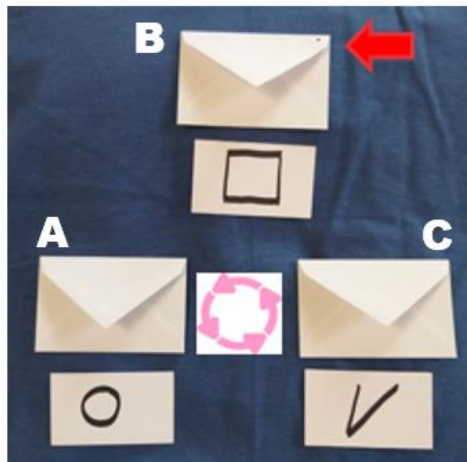
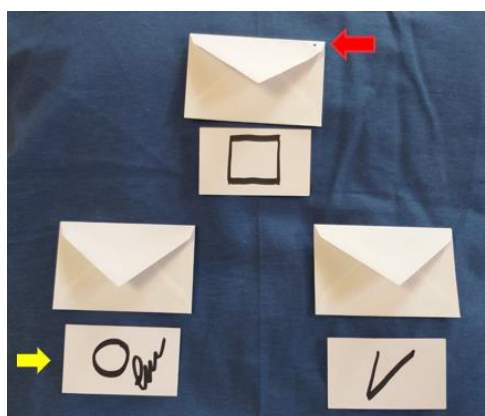
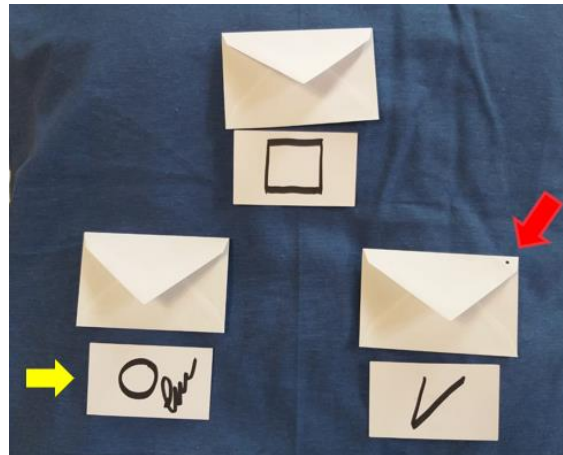
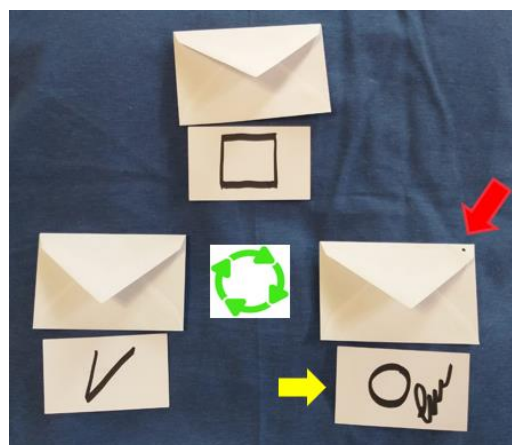
ESERCIZIO N° 7 (una mia libera interpretazione da INV3RSION - Yves MERET)

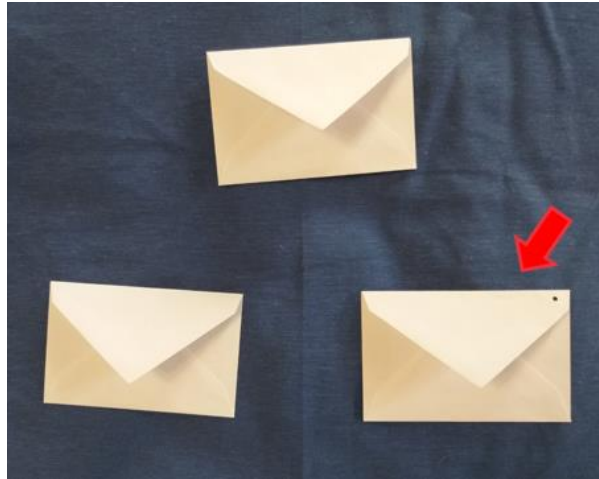
Ritorniamo all'effetto originale di Bob Hummer: una tazzina "segnata" ed un oggetto sotto ad una di esse: due scambi e rivelazione finale!

Ho cercato di mettere tutto insieme, realizzando un nuovo effetto impromptu, o apparentemente tale, da presentare anche al tavolo del ristorante.

Mentre date una breve descrizione della morra cinese, estraete 3 biglietti da visita, e disegnate con un pennarello, sul retro, i 3 simboli: un cerchio per il sasso, una "V" per le forbici ed un rettangolo per il foglio di carta.

Avete bisogno di 3 contenitori: o trovate le famose 3 tazzine (quasi) identiche o (casualmente) estraete dalla tasca 3 buste da biglietto da visita (e, in precedenza, avete provveduto, con uno spillo – ad esempio – a renderne una riconoscibile, "marcata".

1) Mentre descrivete i simboli, li distribuite a triangolo, in modo che la "rotazione" sia conosciuta (nell'esempio in figura si vince in senso antiorario: forbice su carta, etc)
2) Mostrate le buste, e disponetele in corrispondenza dei 3 biglietti, ricordandovi la posizione della busta di riferimento, quella "marcata".

   a. Busta marcata in posizione B
   b. Senso antiorario
3) Voltatevi di spalle
4) Chiedete allo spettatore di scegliere un simbolo, e di firmare il biglietto con il simbolo scelto (es. A)

5) Ti chiedo di scambiare tra loro le due buste (solo le buste) corrispondenti ai due simboli che non hai scelto (in questo caso busta B con busta C)

6) LA BUSTA SEGNATA ERA, ALL'INIZIO DELL'EFFETTO, IN POSIZIONE B
   a. (NON IN A POSIZIONE e POSIZIONE C;
   b. FATE SCAMBIARE I BIGLIETTI CHE **ORA** SI TROVANO IN POSIZIONE A e C);
   c. A QUESTO PUNTO IL SENSO DI ROTAZIONE "VINCENTE" DIVENTA ORARIO.

7) Chiedete di inserire ogni biglietto nella busta corrispondente senza – ovviamente – scambiare le posizioni.

8) Accertatevi che abbia eseguito e voltatevi, sottolineando che voi non potete assolutamente sapere in che posizione si trovino i simboli in questo momento!

9) In realtà sapete molte cose:
    a. La busta “segnata” è in posizione C (perché le vedete) ed il simbolo scelto dallo spettatore è dentro quella busta.
    b. E’ stato effettuato UN SOLO SCAMBIO DI BIGLIETTI, quindi il senso di rotazione “vincente” è diventato orario: quindi
        i. VOI NON SAPETE CHE SIMBOLO C’È DENTRO ALLA BUSTA IN POSIZIONE C DENTRO LA BUSTA, MA SAPETE CHE C’È IL SIMBOLO DELLO SPETTATORE, MA SAPETE CHE:
            1. ESSENDO CAMBIATO IL SENSO DI ROTAZIONE, VOI SAPETE CHE IL SIMBOLO CHE VINCE SULLA BUSTA IN POSIZIONE C È IL SIMBOLO DENTRO ALLA BUSTA IN POSIZIONE B

IN CONCLUSIONE:

- IL PRIMO SCAMBIO (LE 2 BUSTE IN CORRISPONDENZA DEI SIMBOLI NON SCELTI) SERVE A FORZARE LA POSIZIONE DELLA BUSTA, AFFINCHE IL SIMBOLO SCELTO FINISCA POI IN QUELLA POSIZIONE
- IL SECONDO SCAMBIO (I DUE BIGLIETTI) SERVE A PORTARE IL SIMBOLO SCELTO DENTRO LA BUSTA "FORZATA"
- I SIMBOLI SUBISCONO UN SOLO SCAMBIO, QUINDI CAMBIA IL VERSO DI ROTAZIONE DEL SIMBOLO VINCENTE

RPS di Aldo Colombini (creato da Didier Duprè)

Parlando di Morra Cinese o RPS, non si può non citare questa routine di Aldo Colombini: semplice ed efficace strumento di close-up.

Spiegate allo spettatore il meccanismo della morra cinese e fate insieme qualche esempio utilizzando le mani per i simboli: una volta vincerà uno, un'altra un altro, per due o tre volte.

Poi estraete una busta dalla tasca, dicendo che è la vostra previsione, chiedete allo spettatore di concentrarsi… e via!

Lo spettatore ha mostrato le forbici, e voi il sasso! Avete vinto voi! Aprite la busta ed estraete la previsione

È uscito un gettone: da una parte c'è scritto: VINCERÒ IO; girando il gettone sono disegnati un pugno e due dita a forbice. Previsione azzeccata!

Ma…….

SOLUZIONE

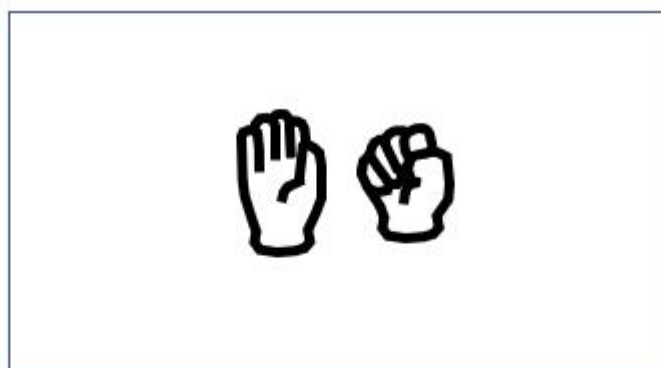
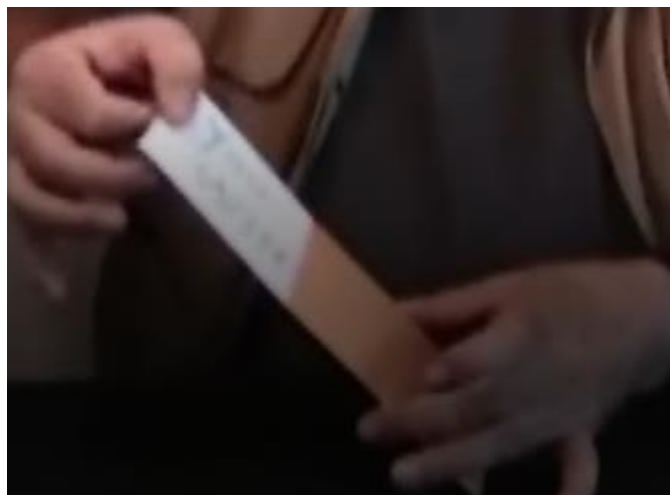
L'esecutore mostrerà sempre il pugno.

Ovviamente sono possibili due uscite.

Dentro la busta c'è:

- un gettone, di dimensioni un po' più piccole della busta (con pugno e forbici disegnate e scritto VINCERÒ IO;
- ed un biglietto, grande come la busta, con disegnati il pugno e la mano aperta (carta, che vince sul sasso): dietro al biglietto c'è scritto VINCERAI TU!

USCITA 1: Se vince l'esecutore, basta stringere la busta con due dita (trattenendo il biglietto) e fare scorrere fuori il gettone, come in figura

USCITA 2: Se vince lo spettatore, girate l'apertura della busta verso l'altro ed estraete il biglietto, come in figura (il gettone non cadrà e resterà dentro la busta).

(creato da Didier Duprè)

Una dedica particolare a:

Valerio Bovolenta, Luciano Cugno, Biagio Fasano, Davide Rubat Remond, Mariano Tomatis